

**POTENCIAR LA ATENCIÓN EN LOS PROCESOS DE  
APRENDIZAJES DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO 2° DEL  
COLEGIO MAYOR DE SAN BARTOLOMÉ.**

Katy Luz Mogollón López

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Yesid Hernández Riaño

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica.

Bogotá D.C., junio 2020

## **Resumen**

Esta propuesta de intervención disciplinar pretende a través de la lúdica dar solución a la problemática que afrontan los docentes en sus aulas de clases por la falta de atención y concentración de los niños de grado segundo del colegio Mayor de San Bartolomé sede infantil. Donde se diseñó estrategias lúdicas Pedagógicas para potenciar la atención en los entornos educativos dentro y fuera del aula, para aplicarlos a la vida cotidiana y así adquirir un aprendizaje significativo, ya que la atención es uno de los elementos fundamentales del proceso enseñanza – aprendizaje, si hay atención lo que se aprende se asimila mucho mejor puesto que dichos conocimientos se interiorizan en la memoria y se producen asociaciones con otros saberes previos.

La motivación es necesaria para una atención afectiva que el estudiante este motivado, interesado y dispuesto facilita la concentración en el estudio y permite que toda la energía psíquica del sujeto se concentre en la consecución de los objetivos que se ha propuesto evitando la dispersión del esfuerzo, facilitando la comprensión y asimilación de los contenidos. El estudiante que se habitúa al ejercicio de desarrollar y alimentar su atención recibe como premio una gran confianza en sí mismo, unos mayores deseos de superación; su inteligencia se hace más clara y precisa.

En conclusión es necesario desarrollar esta intervención disciplinar con el fin de establecer un diagnóstico de las diferentes causas del problema de atención dispersa y diseñar estrategias para dar solución al problema, creando espacio y actividades adecuadas para propiciar el trabajo individual, desarrollando la capacidad de observación y promoviendo la escucha activa, seguimientos instrucciones, finalización de la actividades propuestas, participación, dejar de lado la inseguridad, generar confianza en el desarrollo de trabajos académicos.

**PALABRAS CLAVES:** Lúdica, concentración, atención, aprendizaje.

## **Abstract**

This proposal for disciplinary intervention aims to provide a solution to the problems faced by teachers in their classrooms due to the lack of attention and concentration of the second grade children at the San Bartolomé School for Children. Where pedagogical playful strategies were designed to promote attention in educational environments inside and outside the classroom, to apply them to daily life and thus acquire significant learning, since attention is one of the fundamental elements of the teaching-learning process. If there is attention, what is learned is assimilated much better since this knowledge is internalized in the memory and asóciatenos with other previous knowledge are produced.

The motivation is necessary for an affective attention that the student is motivated, interested and willing to facilitate the concentration in the study and allows that all the psychic energy of the subject is concentrated in the attainment of the objectives that has been proposed avoiding the dispersion of the effort, facilitating the understanding and assimilation of the contents. The student who becomes accustomed to the exercise of developing and nurturing his attention receives as a reward a great deal of self-confidence, a greater desire to improve; his intelligence becomes clearer and more precise.

In conclusion, it is necessary to develop this disciplinary intervention in order to establish a diagnosis of the different causes of the problem of dispersed attention and to design strategies to solve the problem, creating space and appropriate activities to encourage individual work, developing the capacity for observation and promoting active listening, following instructions, completing the proposed activities, participation, leaving aside insecurity, and generating confidence in the development of academic work.

**KEY WORDS:** Playfulness, concentration, attention, learning.

## TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1. PROBLEMA .....	1
1.1 Planteamiento del problema .....	1
1.2 Formulación del problema .....	2
1.3 Objetivos .....	2
1.3.1 Objetivo General .....	2
1.4 Justificación .....	2
CAPÍTULO 2. MARCO REFERENCIAL .....	3
2.1 Antecedentes investigativos .....	3
2.2 Marco teórico .....	6
2.2.1 Caracterización de niños 6 a 8 años .....	7
2.2.2 Causas de falta de atención en los niños de segundo grado .....	9
2.2.3 Clasificación de la Atención.....	10
2.2.4 La lúdica y la didáctica como estrategia.....	12
CAPÍTULO 3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	14
3.1 Enfoque y tipo de investigación .....	14
3.2 Línea de investigación institucional .....	14
3.3 Población y muestra.....	16
3.4 Características de la población.....	16
3.5 Instrumentos de investigación .....	16
3.5.1 Observación.....	17
3.5.2 Encuesta.....	17
3.5.3 Propósito de técnicas e instrumentos.....	17
CAPITULO 4. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN.....	18
4. 1 Ruta de intervención.....	18
4.2 Plan de acción.....	21
5.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	25
6.    REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27
7.    ANEXOS.....	29

## **CAPÍTULO 1. PROBLEMA**

### **1.1 Planteamiento del problema**

Los estudiantes de grado 2° del colegio Mayor de San Bartolomé de la localidad Uribe Uribe de la ciudad de Bogotá D.C, sede infantil de la compañía de Jesús. La problemática que se presenta en los estudiantes de grado 2°, es la dificultad en el seguimiento de instrucciones o aplicación de la misma cuando realizan algunas actividades incluidas en el plan de estudios; esto se debe a distracciones tales como: estar hablando y jugando con los demás compañeros, manipulando objetos distractores, observando otras actividades que no tienen nada que ver con la temática trabajada y comportamientos que generan confusión y desviación del proceso de aprendizaje.

Desde las observaciones directas realizadas durante estos dos periodos académicos, se pudo evidenciar que uno de los problemas que afecta en forma determinante la problemática es precisamente la falta de atención de los niños en el desarrollo de actividades escolares, generando en ellos, bajo rendimiento académico, pereza al estudio, atraso en los cuadernos, dispersión en la atención durante las explicaciones dadas por la docente y baja autoestima. Como efectos a esta situación se pudo caracterizar comportamientos normativos que afectan el ambiente del aula de clase.

Es allí donde radica la importancia de trabajar en esta propuesta investigativa, ya que los resultados de la observación aportarán información clave en el reconocimiento de componentes que influyen de manera decisiva en los niveles de atención de los niños, y que se tiene un compromiso fundamental en la construcción de estrategias que mejoren dificultades en los procesos de aprendizajes. Teniendo en cuenta la problemática presentada es fundamental el rol que asumen los docentes frente a las necesidades educativas en un contexto escolar. Es por ello que este debe poner en práctica nuevas metodologías que impacten la sociedad y estrategias lúdicas que estimulen en la formación integral de los educandos.

## **1.2 Formulación del problema**

De acuerdo a la problemática expuesta, nace las siguientes preguntas de manera de formular el problema: ¿Cómo potenciar la atención en los procesos de aprendizajes de los estudiantes de grado 2° del colegio Mayor de San Bartolomé?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

Esta propuesta tiene como objetivo Implementar estrategias lúdicas que mejoren la atención en los procesos de aprendizajes de los estudiantes de grado 2° del colegio Mayor de San Bartolomé.

## **1.4 Justificación**

La atención es el factor que permite la entrada de información, mantener y retener los datos e iniciar el procesamiento de esta; por lo tanto, se puede decir que el papel de la atención en el aprendizaje es fundamental. Sin atención no se puede aprender, es la energía que inicia los procesos de enseñanza y los mantiene; es el nivel de activación del cuerpo para poder interesarse por estímulos seleccionarlos y procesar la información que se le presenta, para optimizar el aprendizaje, los docentes deben enfocar todos los esfuerzos en mejorar los procesos cognitivos e involucrados en dicho proceso.

Todos los seres humanos aprenden y perciben la información de forma distinta y la decepcionan mediante los diferentes sentidos que poseemos. La atención es un mecanismo que posee el individuo para poder discriminar, entre los miles de estímulos que percibe, aquellos que son relevantes y necesarios para él. De igual modo se tiene claro que el proceso de aprendizaje es constante y que en la actualidad los retos son grandes, para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes pues al tener esta dificultad los niños se ven con conductas de distracción.

Desde esta perspectiva es primordial diseñar estrategias lúdicas que permitan cautivar la atención del educando de forma más fácil, implementando actividades didácticas en nuestro quehacer pedagógico, con la cual el niño se divertirá y gozará a plenitud los procesos de aprendizajes.

Es importante resaltar que al estudiar esta situación, permitirá a los docentes que acompañan en los procesos educativos a los niños de segundo de primaria del colegio Mayor de San Bartolomé, que van a tener la posibilidad de mejorar y aprender nuevas estrategias pedagógicas y hacer más fácil el proceso educativo en el desempeño de los niños, van a poder solucionar sus dificultades en el aprendizaje mejorando su atención escolar. Los padres de familia también se van a ver beneficiados por que van a tener la posibilidad de colaborar más con todos los procesos educativos de sus hijos y van a estar al tanto de todas las actividades que se realizan dentro del colegio y tratar el problema de sus hijos a tiempo.

Esta propuesta de intervención busca que cada niño involucrado mejore en el desarrollo de sus tareas, que esté atento cuando se le dice o se explica algo, que los procedimientos que realice sean de acuerdo a lo entendido, que siga instrucciones y que las actividades que requieran esfuerzo mental sean desarrolladas sin dificultad.

## **CAPÍTULO 2. MARCO REFERENCIAL**

### **2.1 Antecedentes investigativos**

En el desarrollo de la presente intervención disciplinar se realizó recorrido por otros proyectos, y reconocer otras experiencias aplicados a escenarios de la formación integral del estudiante reconociendo estrategias facilitadoras del desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje. La fuente de consulta bibliográfica se realizó en bibliotecas virtuales y repositorios de universidades.

En el contexto nacional, se identificó la tesis de Vélez, Berrio, Vanessa. (2010), De Caldas Antioquia “ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS CON ATENCIÓN DISPERSA DEL GRADO 2° DEL COLEGIO INSTITUTO MERANT”. De la universidad Corporación Universitaria La Salle; investigación de tipo cualitativo y se enfatiza en la pedagogía apoyándose en la didáctica esto para generar las estrategias que se desarrollarían con los alumnos. La situación narrada en el párrafo anterior, permitió la redacción del planteamiento del problema y a la vez de unas preguntas problematizadas y unos objetivos que orientaron la investigación y le dieron una intencionalidad.

Teniendo en cuenta entonces que el objetivo general pretendía describir las diferentes estrategias que utilizarías para promover el desarrollo de la atención y su aprendizaje como

habilidad de pensamiento en los niños de 7 y 8 años pero en estrategias basadas en la didáctica, el ejercicio de investigación se fundamentó primero en la búsqueda de información teórica asociada con el tema de investigación y posteriormente se realizó una observación detallada a los docentes del grado segundo; lo que permitió reconocer las estrategias que ellas implementarían dentro del aula, la cual pretendió describir las estrategias didácticas propuestas por las practicantes para generar conductas de atención en la institución. En este centro se encontró una situación de aula en la cual los alumnos desatendían las instrucciones de las maestras, generando en ellas la necesidad de usar diferentes estrategias durante la clase, para mejorar el aprendizaje de los alumnos y así mismo con el fin de captar de nuevo la atención en ellos. Como resultado o conclusión, Luego haber realizado el proyecto puede decirse que se encuentran dos Tipos de estrategias básicas las cuales fueron aceptadas y mejoraron la atención en los niños ya que fueron didácticas. Unas planeadas, conscientes, razonadas o pensadas desde referentes didácticos y otras, que por el contrario, surgen en las docentes espontáneamente a partir de los condicionamientos sociales, donde el grado de reflexión sobre la estrategia utilizada es menor.

Lo anterior aporta a la investigación puesto que, una de las ideas del proyecto es establecer actividades didácticas que conduzcan a motivar a los estudiantes a realizar el contenido que se haya planificado y logren alcanzar un alto nivel de aprendizaje, mostrando diferentes impactos de la utilización de estrategias de enseñanza - aprendizaje en el aula de clase, y que propicien en los niños habilidades como aprender a pensar, aprender a aprender y aprender a hacer dentro y fuera de un contexto.

A nivel internacional también se consultó el trabajo de tesis, titulado “INCIDENCIA DE LA ATENCIÓN DISPERSA EN EL APRENDIZAJE” realizado por Caiza Sánchez, Mónica Viviana en marzo del 2012, Quito Ecuador, en la Universidad Central Del Ecuador De La Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación, la cual pretendió realizar una investigación sobre la falta de atención y concentración en los niños y niñas durante el proceso de enseñanza - aprendizaje. El propósito de la investigación fue conocer a fondo los factores que causan la atención dispersa, sus consecuencias y posibles soluciones.

Entre los objetivos se diagnosticó cómo influye la atención dispersa en el aprendizaje de los niños, además se identificó las causas por las cuales se produce y buscar la solución para mejorar la atención.



La metodología se enmarcó en el paradigma cualitativo, es de carácter descriptivo corresponde a los denominados proyectos de desarrollo que presentan una alternativa de solución al problema de la investigación. Se pretendió que el proyecto logre disminuir la falta de atención y a la vez constituya un aporte al mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje. Como resultado o conclusión se presentó una guía para docentes, la cual fue elaborada con la finalidad de mejorar la capacidad de atención; por lo tanto, lo que intenta sugerir ideas nuevas para trabajar en el aula, ajustándose a las necesidades que poseen todos aquellos estudiantes que de una u otra manera presentan problemas de atención. La guía de recuperación está basada en ejercicios lúdicos y juegos que pretenden ayudar a mejorar la atención.

A manera de conclusión y como aporte a la presente intervención disciplinar se encontró que las metodologías utilizadas si son adecuadas para el aprendizaje significativo de los estudiantes, pero como bien se sabe en estos contextos escolares se presentan una problemática como es la falta de atención en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, por lo que resulta conveniente que se sigan implementado estrategias o actividades para el mejoramiento de este como las que fueron propuestas en los anteriores proyecto.

De igual importancia se encontró Trabajo de grado para obtener el título Especialista en Pedagogía De La Lúdica para el desarrollo cultural Fundación Universitaria los Libertadores “ALGUNAS CANCIONES COLOMBIANAS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA FORTALECER LA ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL CURSO 402 JORNADA TARDE DEL I.E.D ÁLVARO GÓMEZ HURTADO. Elaborado por Yolanda Patricia Castellanos Mora y Luz Mery Tinjacá Bernal Año: 2012 .El trabajo de investigación se llevó a cabo en el I.E.D. Álvaro Gómez Hurtado con estudiantes del grado 402 de la jornada Tarde. La situación problema presentada fue : “¿Qué factores lúdicos permiten que algunas canciones de música colombiana contribuyan al mejoramiento de la atención en los estudiantes del curso 402 jornada tarde del I.E.D. Álvaro Gómez Hurtado? Este proyecto se desarrolló bajo el enfoque de la Investigación Cualitativa y etnográfica, las técnicas de apoyo empleadas fueron: la observación directa de los estudiantes, encuestas a estudiantes y padres y talleres en la implementación de la propuesta. Teniendo en cuenta que los estudiantes presentaban algunas dificultades para centrar su atención en el desarrollo de las actividades afectando su rendimiento escolar y los procesos pedagógicos que se llevan a cabo en la clase, elaboraron la propuesta: “Atiendo al son de nuestra

música” Implementando canciones colombianas como estrategia lúdica para el fortalecimiento de la atención en los estudiantes, realizaron una Selección de canciones colombianas para mejorar la atención y motivación de los niños en clase y diseñaron 5 talleres a partir de las canciones seleccionadas brindándole la oportunidad a los estudiantes de reflejar su creatividad, expresarse libremente a nivel corporal por medio del baile y el juego y desarrollar su nivel vocal e interpretativo . Al finalizar la implementación de la propuesta se logró observar que la música permitió mejorar en los estudiantes el nivel de atención en clase ya que se observaban más receptivos hacia el aprendizaje, favoreció el trabajo cooperativo, se fortaleció la convivencia y se evidencio colaboración por parte de los padres de familia en la ejecución de las actividades escolares.

## **2.2 Marco teórico**

Para esta intervención disciplinar, se considera importante definir y ampliar términos citados sobre algunos autores que hablan o expresan terminología o temas relacionados con este.

Es necesario tomar referentes generales como los Factores biológicos y socio afectivos en el desarrollo de la segunda infancia, de acuerdo a la edad de nuestros estudiantes de grado 2ª de básica primaria.

Afirma Piaget biólogo y filósofo, La teoría cognoscitiva se basa en las observaciones hechas por Jean Piaget, un biólogo y filósofo que basó su teoría en sus observaciones del comportamiento de sus hijos y otros niños. (Papalia, Wendkos y Duskin, 2010). La cognición es “la acción o proceso mental de adquirir conocimientos a través del pensamiento, experiencias y sentidos” (Cook, Klein y Tessier, 2008).

Piaget propuso que los niños tienen una capacidad innata de adaptarse a su ambiente (Papalia, Wendkos y Duskin, 2010). La teoría cognitiva se basa en tres principios básicos, que son la atención, la percepción y la memoria (Cook, Klein y Tessier, 2008). La atención es cuando el niño se enfoca solamente en algo específico que está ocurriendo en su ambiente (Cook, Klein y Tessier, 2008). La atención es básica para la teoría cognitiva, ya que a través de este proceso se desarrollan las estructuras cognitivas.

A medida que los niños van creciendo, deben desarrollar dos habilidades distintas. La primera, es la habilidad de enfocarse en los aspectos relevantes del ambiente y poder saber que pueden usar del ambiente para una tarea específica, y la segunda es la habilidad de ignorar los estímulos que

distraen (Cook, Klein y Tessier, 2008). Esta habilidad va a ayudarle al niño a llevar a cabo tareas específicas y evitar en la mejor medida las distracciones, al igual que desarrollar más partes de la cognición.

En cuanto a la percepción, se recibe la información a través de los sentidos, que es el tacto, la vista, el gusto, oído y olor (Cook, Klein y Tessier, 2008). De esta manera, los niños pueden crear una imagen certera del ambiente que los rodea para poder operar sobre aquel ambiente (Papalia, Wendkos y Duskin, 2010). Cada persona procesa de distinta manera los sentidos y los estímulos que recibe, por lo tanto se tiene una distinta interpretación de la percepción (Cook, Klein y Tessier, 2008). Un concepto muy importante en la percepción es la discriminación, que es la percepción de las similitudes y las diferencias de un estímulo similar, y es importante para procesar la información, ya que esto mejora la atención. Se percibe en un principio al estímulo como algo entero, por ejemplo un sonido, pero los niños pueden tener la capacidad de determinar el tono, la frecuencia, el volumen, el ritmo, entre otros, y pueden saber si han escuchado ese estímulo.

### **2.2.1 Caracterización de niños 6 a 8 años**

Factores biológicos y socio afectivos

De acuerdo a la edad de nuestro estudiantes de grado 2<sup>a</sup> de básica primaria. Que oscila de 6 a 8 años de edad. Según Papalia (2001) afirma que hay tres momentos importantes que son:

- **Desarrollo físico**

El desarrollo motor en los años escolares sigue afianzándose nuevos logros motores como son balancearse sobre un pie con los ojos cerrados caminar sobre una barra de equilibrio, saltar cada vez más alto y correr a mayor velocidad. Además sus habilidades motoras finas también se perfeccionan como es pintar y dibujar con multitud de detalles.

- **Desarrollo cognoscitivo**

Piaget denomina esta etapa de la inteligencia como “etapa de las operaciones concretas”, lo supone el uso por parte del niño del pensamiento lógico. Además, esta nueva etapa se caracteriza por una superación por parte del niño de su egocentrismo inicial lo que le permite tener en cuenta multitud de aspectos de una situación. Alcanzan el concepto de reversibilidad, y son capaces de

“conservar”. No obstante, este período también presenta limitaciones, como son dependencia de una realidad física concreta y su imposibilidad de razonar sobre lo abstracto.

En relación a la memoria, en esta etapa mejora la capacidad de memoria a corto plazo y de la meta - memoria. También se observa una mejora en el uso de estrategias de almacenamiento y recuperación de la información. Estos logros se deben a cambios no estructural, relacionado con la forma de utilizar la memoria por parte del niño. Además, los niños aumentan la velocidad de procesamiento de la información, por lo que se vuelven pensadores más rápidos. Respecto al lenguaje, en estos años asistimos a un dominio de la mecánica del lenguaje. El vocabulario sigue multiplicándose progresivamente, y también mejora el uso de la gramática y las habilidades conversacionales, lo que supone un cierto control de la pragmática del lenguaje.

No obstante, estos logros se han de seguir perfeccionando, y el habla del niño aún guarda cierta distancia con la del adulto.

- **Desarrollo social y de la personalidad**

En relación al desarrollo emocional los niños son capaces de comprender las “emociones contradictorias”, y perfeccionar sus habilidades de autorregulación como consecuencias de sus mejoras en su práctica meta- cognitivas. Con respecto al conocimiento de sí mismo, los niños en esta etapa dan muestras de poseer un conocimiento más diferenciado, coherente, abstracto y estable. Su autoestima también se hace más diversificada y compleja y en estos años se mide por la competencia física, académica la aceptación por parte de sus pares.

En cuanto al desarrollo moral, el niño escolar muestra según Piaget una “moral autónoma”, que es una moral basada en el apoyo mutuo, el establecimiento de reglas por consenso y la cooperación.

La atención desempeña un importante papel en diferentes aspectos de la vida del hombre, tal es así que han sido múltiples los esfuerzos realizados por muchos autores para definirla, estudiarla y delimitar su estatus entre los procesos psicológicos.

Diversos autores la definen como un proceso, y señalan que la atención presenta fases entre las que podemos destacar la fase de orientación, selección y sostenimiento de la misma. (Ardila, 1979; Celada, 1989; Cerdá, 1982; Luria 1986; Taylor, 1991).

Reátegui (1999) señala que la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas externas.

Para Rubinstein (1982) la atención modifica la estructura de los procesos psicológicos, haciendo que estos aparezcan como actividades orientadas a ciertos objetos, lo que se produce de acuerdo al contenido de las actividades planteadas que guían el desarrollo de los procesos psíquicos, siendo la atención una faceta de los procesos psicológicos.

Otros autores resaltan como característica del mecanismo atencional al control que se ejerce sobre los procesos de selección, distribución y sostenimiento de la atención (García, 1997), y como un mecanismo de control responsable de la organización jerárquica de los procesos que elaboran la información (Rosselló, 1998).

### **2.2.2 Causas de falta de atención en los niños de segundo grado**

Los problemas de aprendizaje afectan a 1 de cada 10 niños en edad escolar. (Guerra., 2010) Estos problemas pueden ser detectados en los niños a partir de los 5 años de edad y constituyen una gran preocupación para muchos padres, ya que afectan al rendimiento escolar y a las relaciones interpersonales de sus hijos. Un niño con problemas de atención suele tener un nivel normal de inteligencia, de agudeza visual y auditiva. Es un niño que se esfuerza en seguir las instrucciones, en concentrarse y portarse bien en su casa y en la escuela. (Guerra., 2010) “Su dificultad está en captar, procesar y dominar las tareas e informaciones, y luego en desarrollarlas posteriormente.” El niño con ese problema simplemente no puede hacer lo mismo que los demás, aunque su nivel de inteligencia sea el mismo. Cuando un niño tiene problemas para procesar la información que recibe, le delata su comportamiento. (Niños con aprendizaje lento, 2011) Los padres deben estar atentos y observar las señales más frecuentes que indican la presencia de un problema de aprendizaje:

- Dificultad para entender y seguir tareas e instrucciones.
- Problemas para recordar lo que alguien le acaba de decir.
- Dificultad para dominar las destrezas básicas de lectura, deletreo, escritura y/o matemática, por lo que fracasa en el trabajo escolar.
- Dificultad para distinguir entre la derecha y la izquierda, para identificar las palabras, etc. Puede presentar tendencia a escribir las letras, las palabras o los números al revés.
- Falta de coordinación al caminar, hacer deporte o llevar a cabo actividades sencillas como sujetar un lápiz o atarse el cordón del zapato.

- Facilidad para perder o extraviar su material escolar, libros y otros artículos. — Dificultad para entender el concepto de tiempo, confundiendo el 'ayer', con el 'hoy' y/o 'mañana'.
- Tendencia a la irritación o a manifestar excitación con facilidad.
- Son alumnos que presentan dificultades para seguir un ritmo de aprendizaje normal, (Rodolfo, 2006) “Un niño con alto ritmo de aprendizaje es capaz de aprender unos contenidos mucho más rápido que el promedio, mientras que aquel con ritmo de aprendizaje bajo le llevará más tiempo para comprender y aprender los mismos conocimientos” por consiguiente presentan problemas a nivel de memoria, junto con una menor capacidad de atención a estímulos verbales y de expresión, y dificultades para evocar y recuperar la información aprendida. Estos alumnos no estarían en la categoría de retardo mental, ni tampoco presentarían un TEA, ni alteraciones en su desarrollo sensorial o afectivo. Este grupo está constituido por niños con un desarrollo más lento y con un ritmo crónico de aprendizaje más bajo que el resto de sus compañeros, Bravo 1994.
- Alumnos de aprendizaje lento o con Ritmo Lento de Aprendizaje: Siguiendo a Bravo (1994) y Morales (1997), se entiende por estos alumnos aquellos que, sin presentar discapacidad cognitiva ni alteraciones significativas en su desarrollo sensorial y afectivo, presentan dificultades para seguir el ritmo de aprendizaje normal, para memorizar y para evocar la información una vez aprendida. Bravo (1994) y Morales 37 (1997), Destacan, como principales rasgos característicos de estos alumnos, los siguientes:
  - Lentitud para procesar la información.
  - Inadecuación entre sus estructuras cognitivas y el grado de complejidad de los contenidos.
  - Baja motivación para aprender.
  - Baja autoestima.
  - Inadecuación entre sus habilidades psicolingüísticas y el lenguaje utilizado por el profesor.
  - Incapacidad para organizar y estructurar la tarea por sí mismo.
  - Escasa atención.

### **2.2.3 Clasificación de la Atención.**

Las dos primeras clasificaciones que han sido las más estudiadas y corresponden a las tendencias actuales en lo que al estudio de la atención se refiere son:

- **Atención Selectiva**

Es la habilidad de una persona para responder a los aspectos esenciales de una tarea o situación y pasar por alto o abstenerse de hacer caso a aquellas que son irrelevantes (Kirby y Grimley, 1992).

- **Atención Dividida**

Este tipo de atención se da cuando ante una sobrecarga estimular, se distribuye los recursos atencionales con los que cuenta el sujeto hacia una actividad compleja (García, 1997).

Por su parte, Kirby A. y Grimley K. (1992) utilizan el término Capacidad de Atención para referirse a la capacidad de atender a más de un estímulo a la vez, resaltando su importancia para el aprendizaje escolar. c) Atención Sostenida: Viene hacer la atención que tiene lugar cuando un individuo debe mantenerse consiente de los requerimientos de una tarea y poder ocuparse de ella por un periodo de tiempo prolongado (Kirby A. Grimley K.1992).

De acuerdo al grado de control voluntario tenemos dos tipos de atención: Atención Involuntaria y Atención Voluntaria.

- **Atención Involuntaria**

Está relacionada con la aparición de un estímulo nuevo, fuerte y significativo, y desaparece casi inmediatamente con el surgimiento de la repetición o monotonía. La atención involuntaria tiende a ser pasiva y emocional, pues la persona no se esfuerza ni orienta su actividad hacia el objeto o situación, ni tampoco está relacionada con sus necesidades, intereses y motivos inmediatos. Una de sus características más importantes es la respuesta de orientación, que son manifestaciones electrofisiológicas, motoras y vasculares que se dan ante estímulos fuertes y novedosos, tal respuesta es innata (Luria, 1988).

- **Atención voluntaria**

Se desarrolla en la niñez con la adquisición del lenguaje y las exigencias escolares. Cabe resaltar que la lúdica como condiciones para el aprendizaje, afirma Guillermo Zúñiga (1998). En su ponencia. La pedagogía lúdica. Una opción para comprender, centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a sus niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga, “que tanto les permitirá

alejarse del mundo cuadriculado que les ofrece la sociedad llena de normas que los contiene y que los moldean tanto como las comunidades lo desean”.

De acuerdo a lo anterior Guillermo Zúñiga (1998) propone replantear la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados para los escenarios de aprendizajes.

Es así como George Bernard plantea en su libro *La lúdica como instrumento para la enseñanza* (2010) que los entornos lúdicos potencian aprendizaje, al considerar que aprendemos el 20 % de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de los entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

Héctor Ángel Díaz Mejía (2006) en su libro *el desarrollo de la función lúdica en el sujeto* afirma que: En los contextos escolares existen una concepción predominantemente instrumental de la lúdica, cuyas prácticas pedagógicas tienden a utilizar sus expresiones como: el teatro, la música, la danza el deporte etc. En unos casos como estrategia para solucionar problemas de aprendizajes (en realidad para aprender contenidos) propios de las disciplinas del conocimiento, y en otros, para resolver problemas de atención y motivación de los estudiantes en las instituciones educativas (p. 55).

Es por ello que la lúdica es tomada como una propuesta pedagógica, que proporciona herramientas innovadoras al maestro, desde la perspectiva de la comunicación y aprendizaje, es decir una herramienta que ayuda al desarrollo integral de los estudiantes.

#### **2.2.4 La lúdica y la didáctica como estrategia.**

Los autores que se indagaron tienen gran relación frente al tema, como lo es la didáctica, frente a este tema el autor (Medina A. 2009, p. 17) ‘‘El saber didáctico es necesario al profesorado e imprescindible para los maestros quienes forman las actitudes y enseñan las estrategias más adecuadas para aprender en el transcurso de la etapa escolar en los alumnos.’’ La didáctica requiere un gran esfuerzo, y una elaboración de modelos aplicados que posibiliten la mejor interpretación de la tarea del docente y las expectativas e intereses de los estudiantes. Es una estrategia con una gran proyección práctica, ligada a los problemas concretos de docentes y estudiantes. La didáctica ha de responder los siguientes interrogantes para que formar a los estudiantes y que mejora profesional necesita el profesorado, quienes son los estudiantes y como aprenden, que implica la actualización del saber y especialmente como realizar la tarea de enseñanza al desarrollar el



sistema metodológico del docente y que estrategias didácticas emplea en el desarrollo de los estudiantes Como complemento lo anterior el autor (González, 2007, pág. 29)

En su libro de didáctica o dirección del aprendizaje explica sobre la didáctica y lo importante que es hacerla valer con la vitalidad que requiere para que su medio de aplicación, la educación, tenga mayor desarrollo, pues, si el educando y el educador la ponen al servicio de la vida, la didáctica adquiere el matiz de impulsora, motivadora, dinamizadora del aprendizaje. Por consiguiente, es el docente quien la hace vivir, la hace dinámica, la pone en interacción, pues ella por sí sola no se activa. Esto lleva a plantear que sólo cuando el docente se hace preguntas sobre aquello que quiere enseñar ¿por qué enseñar esto y no aquello y de qué manera hacerlo para que se comprenda muy bien lo que se aprende?, es cuando la didáctica adquiere ese valor pedagógico en cualquier campo o disciplina en donde se utilice.

## **CAPÍTULO 3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

Esta intervención disciplinar se desarrolla con una metodología que enmarca en el enfoque cualitativo, a través del cual se busca explicar las razones de los diferentes espacios o factores implicados en el desarrollo de la atención como proceso cognitivo fundamental en el aprendizaje. Mediante este enfoque, que utiliza el método de análisis, se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta, señalar sus características y propiedades. Combinadas con ciertos criterios de clasificación sirve para ordenar agrupar o sistematizar los objetos involucrados en el trabajo indagatorio. Además puede servir de base para las investigaciones que requieran un mayor nivel de profundidad.

Investigación de tipo cualitativo permite mejorar niveles de atención de los estudiantes, es una de las grandes dificultades y un desafío que a diario afrontamos los docentes en las aulas, la cual tenía como propósito implementar estrategias lúdicas que permitan elevar los niveles de atención de los niños del grado segundo del Colegio Mayor de San Bartolomé. Para lo cual, es indispensable el trabajo colaborativo con los padres, especialistas y otros miembros de la comunidad educativa. De igual manera, las condiciones ambientales, toman un papel relevante como apoyo a la labor educativa del docente.

### **3.2 Línea de investigación institucional.**

La línea de investigación en esta propuesta de intervención disciplinar es la evaluación, aprendizaje y docencia por ser un proyecto que a nivel educativo permite generar una reflexión e indagación en torno a una problemática identificada en el aula de clase como es la falta de atención, buscando crear acciones de solución a través de una propuesta de intervención pedagógica; el papel del docente va encaminado a la formación permanente, a un trabajo comprometido y responsable con los estudiantes y la institución, que permita cambios y transformaciones dentro del aula y el currículo, busca mejorar, apoyar, guiar, orientar aspectos importantes que afecten la calidad de vida de los principales actores educativos “los estudiantes”, por ello la responsabilidad de generar cambios al detectar problemas o dificultades en el aula, empleando estrategias didácticas innovadoras que mitiguen y mejoren dicha problemática.

Al mencionar la evaluación, se entiende como una actividad constante de observación y registros del proceso al implementar las actividades propuestas, es un punto clave para analizar si realmente la estrategia de intervención permitió cumplir con el objetivo propuesto, promoviendo conocimientos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, y aportar en la construcción de una educación de calidad. Iafrancesco (2005) dice:

Hablar hoy de evaluación, toma mayor vigencia y urgencia, pues es a través de la evaluación y de sus diferentes enfoques, formas y criterios, que se hace seguimiento a los procesos educacionales y pedagógicos y que se toma una postura crítica- interpretativa, reflexiva- argumentativa y creativa- propositiva para cualificar la educación. (p.17)

La evaluación permite realizar un seguimiento del aprendizaje de los estudiantes, e identificar cuáles son sus actitudes, comportamientos, dificultades y necesidades para que el docente intervenga y genere estrategias didácticas y motivadoras que permitan mitigar problemas y débil. Al mencionar la evaluación, se entiende como una actividad constante de observación y registros del proceso al implementar las actividades propuestas, es un punto clave para analizar si realmente la estrategia de intervención permitió cumplir con el objetivo propuesto, promoviendo conocimientos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, y aportar en la construcción de una educación de calidad. Iafrancesco (2005) dice:

Hablar hoy de evaluación, toma mayor vigencia y urgencia, pues es a través de la evaluación y de sus diferentes enfoques, formas y criterios, que se hace seguimiento a los procesos educacionales y pedagógicos y que se toma una postura crítica- interpretativa, reflexiva- argumentativa y creativa- propositiva para cualificar la educación. (p.17)

La evaluación permite realizar un seguimiento del aprendizaje de los estudiantes, e identificar cuáles son sus actitudes, comportamientos, dificultades y necesidades para que el docente intervenga y genere estrategias didácticas y motivadoras que permitan mitigar problemas y debilidades enriquecer fortalezas, cualidades y actitudes. Para lograr lo anterior es necesario implementar instrumentos como la observación y el diario de campo; el primero permite observar al estudiante dentro del aula o en diferentes actividades pedagógicas que se realicen, es un instrumento que permite recoger información teniendo en cuenta algunos criterios o indicadores

que serán registrados; como segundo instrumento se toma el diario de campo, donde se consignan aspectos relevantes del proceso de enseñanza aprendizaje, el desempeño de los estudiantes, sus avances y necesidades, así mismo el desarrollo de la estrategia didáctica creada e implementada por el docente si ésta ha favorecido o no el aprendizaje, si ha sido significativa o poco motivante para los estudiantes .

El diseño metodológico de la presente intervención disciplinar se realizara con la población del Colegio Mayor de San Bartolomé ubicado en la localidad de Uribe – Uribe de la ciudad de Bogotá el cual hace parte de compañía de Jesús, en el grado segundo organizado en 4 secciones de 30 estudiantes cada una, con edades entre 6 a 8 años, de nivel socioeconómico alto, quienes asisten a la institución en la jornada diurna. Se evidencia diferentes dificultades en sus procesos académicos en cuanto a los dispositivos básicos de aprendizaje, que inciden en la atención y concentración de los niños.

### 3.3 Muestra y población.

**Tabla 1.** Población de observación.

Docentes	1 acompañante grupal de la sección 202
Estudiantes	123 estudiantes
Grupo focal	20 estudiantes

El grupo de estudiantes con quienes se trabajó directamente lo conforman 123 estudiantes del grado segundo que oscilan en edades de 6 a 8 años.

El grupo focal se realizó con 20 estudiantes los cuales presentan problemas de atención. Los niños cuentan con una docente (acompañante grupal) quien este cargo de las áreas básicas. En su contexto cercano se presenta disfunción familiar, problemas de aprendizaje, timidez, inseguridad y falta de atención.

### 3.4 Características de la institución

Es un colegio coeducativo de carácter privado de educación preescolar, primaria y secundaria de la compañía de Jesús, la sede infantil se encuentra ubicado en Bogotá dirección 23 28-55 sur

localidad Uribe –Uribe en y la sede de bachillerato carrera 7 9-96 plaza de Bolívar barrio la candelaria. Cuenta con un personal administrativo padre rector, subdirector académico – bienestar, docentes y un grupo de practicantes de la universidad javeriana.

Es un colegio histórico con más de 413 años de existencia ha hecho un aporte muy importante a la sociedad colombiana, en cuanto a su formación educativa basada en valores.

### **3.5 Instrumentos de investigación.**

Para la siguiente propuesta los instrumentos empleados fueron la observación y encuesta a continuación realizare la descripción del registro obtenido.

#### **3.5.1 Observación.**

Se realizó la observación directa de clase al grupo de grado segundo, con el fin de analizar el comportamiento de los estudiantes, seguimiento de hábitos, rutinas, instrucciones y atención en los procesos de aprendizaje, se desarrolló un diario de campo de lo observado. Ver Anexo A.

#### **3.5.2 Encuesta.**

Dirigida a los estudiantes del grado segundo, padres de familia y docentes de primaria de la institución para identificar según su criterio cuales son las dificultades que identifican en los estudiantes y las estrategias que consideran pertinentes para solucionarlas. Ver anexo B y C.

#### **3.5.2 Propósito de técnicas e instrumentos**

Mediante estos instrumentos se demostrará el tipo de estrategia que utilizan los docentes en sus diferentes escenarios, además de identificar como los niños empiezan a mostrar atención dispersa y con qué actividades se evidencian más.

Demonstrar los conocimientos de la docente por una parte, indagar a fondo que estrategias emplea en su aula y saber si tiene claro ciertos conceptos como la falta de atención y que hace por prevenirlo en su aula, por otra parte también identificar que otras circunstancias afectan en la falta de atención de los niños como pueden ser aspectos familiares, económicos, problemas de aprendizaje o de atención.

## CAPÍTULO 4. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Con la lúdica si atiendo, aprendo y me divierto.

Si atiendo, aprendo y me divierto es una estrategia de intervención disciplinar que surge como parte del ejercicio de indagación con la población educativa de la fundación colegio Mayor de San Bartolomé con los estudiantes de grado segundo de la sede infantil. La problemática que se presenta en los estudiantes de grado 2°, es la dificultad en el seguimiento de instrucciones o aplicación de la misma cuando realizan algunas actividades incluidas en el plan de estudios; esto se debe a distracciones tales como: estar hablando y jugando con los demás compañeros, manipulando objetos distractores, observando otras actividades que no tienen nada que ver con la temática trabajada y comportamientos que generan confusión y desviación del proceso de aprendizaje. Es allí donde radica la importancia de trabajar en esta propuesta investigativa, ya que los resultados de la observación aportaron información clave en el reconocimiento de componentes que influyen de manera decisiva en los niveles de atención de los niños, y que se tiene un compromiso fundamental en la construcción de estrategias que mejoren dificultades en los procesos de aprendizaje.

### 4.1 Ruta de intervención

**Si atiendo, aprendo y me divierto.**

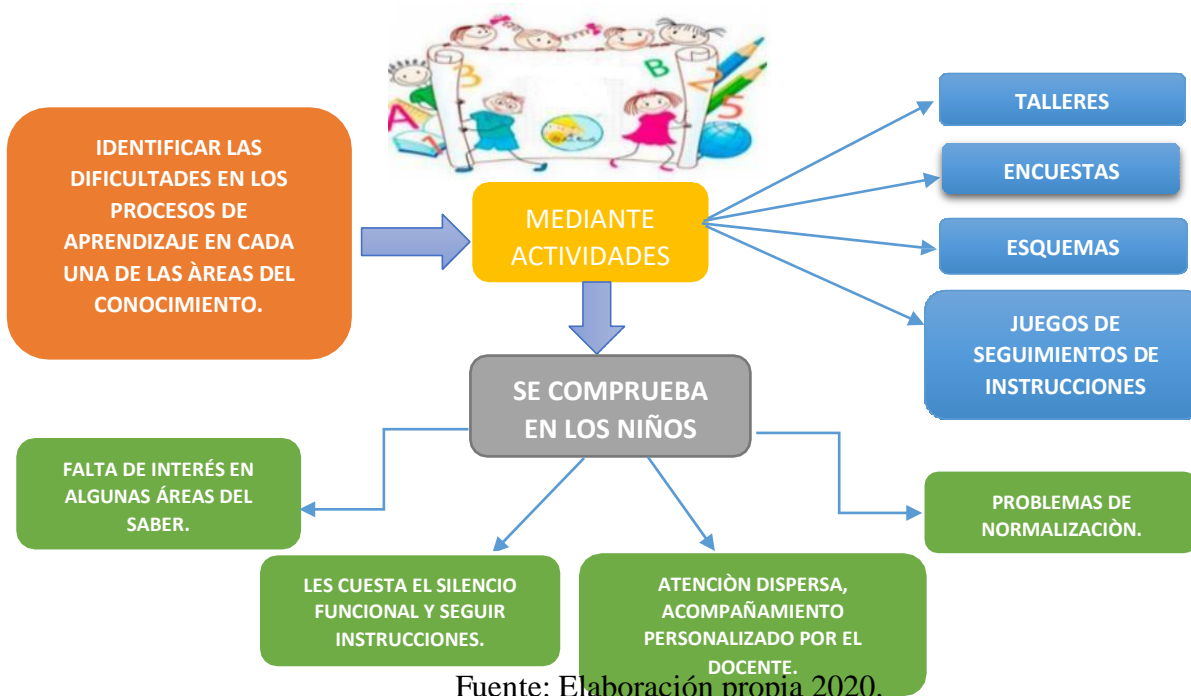
El siguiente esquema explica una serie de fases que se deben desarrollar para llevar a cabo la intervención que lleve a mejorar la problemática presentada de la falta de atención en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de grado segundo.

**Esquema de ruta de intervención.**



Fuente: Elaboración propia 2020.

## 2. FASE DIAGNOSTICA

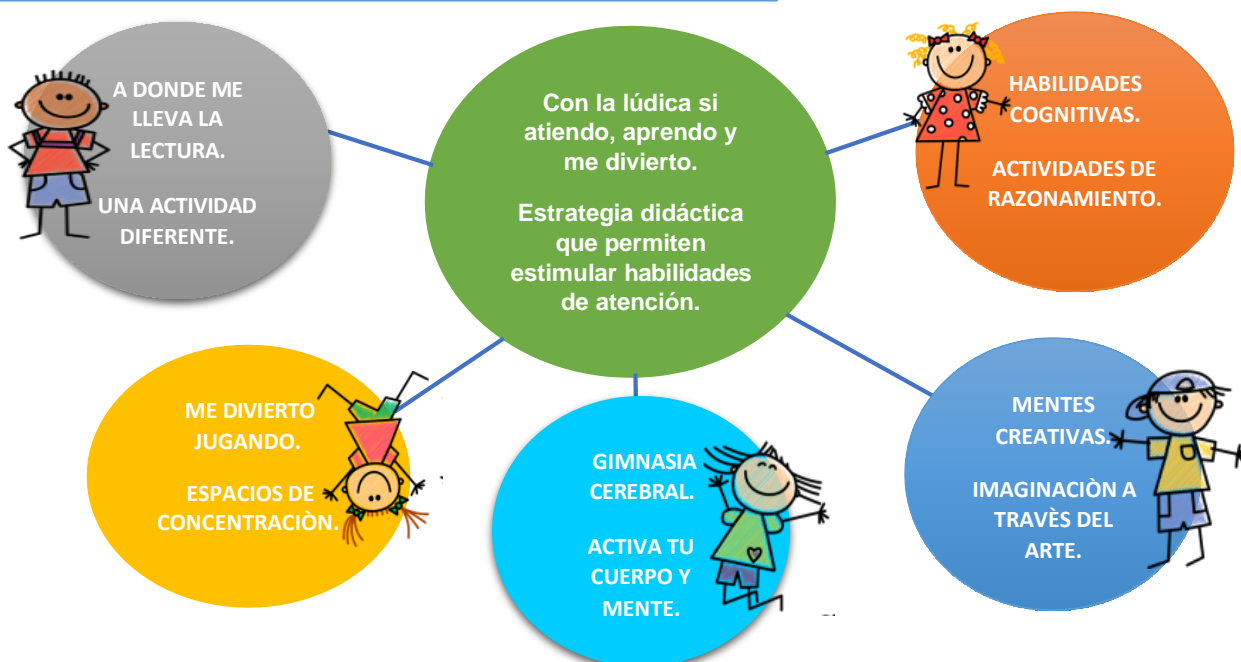


## 3. FASE DE PLANEACIÓN



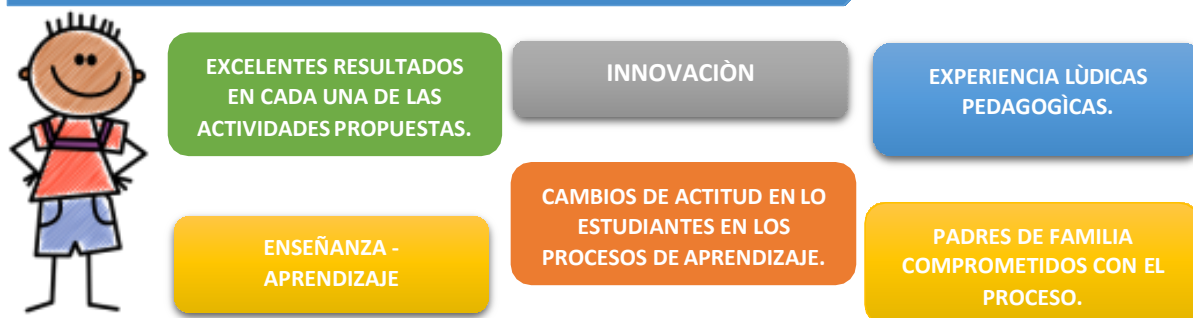
Fuente: Elaboración propia 2020.

#### 4. FASE DE IMPLEMENTACIÓN



Fuente: Elaboración propia 2020.

#### 5. FASE DE RESULTADOS ESPERADOS




Fuente: Elaboración propia 2020.



## 4.2 Plan de acción

Para la intervención se planificaron estrategias de enseñanza- aprendizaje con actividades lúdicas para fortalecer la memoria, la atención y la concentración. Se aplicaron de la siguiente manera. Primero se explica cada tema y luego se realiza una actividad lúdica donde los niños fueran los protagonistas de su propio aprendizaje.

**Tabla 2.** Plan de acción de Gimnasia cerebral - activa tu cuerpo y mente.

<b>TÍTULO :</b> CON LA LÚDICA SI ATIENDO, APRENDO Y ME DIVIERTO GIMNASIA CEREBRAL – ACTIVA TU CUERPO Y MENTE	
<b>Duración:</b> 1 unidad de aprendizaje (por semana)	<b>Tiempo de ejecución:</b> 30 minutos
<b>Dirigido a:</b> Estudiantes de grado segundo	<b>Responsables:</b> Acompañantes grupales
<b>Objetivo</b>	Fortalecer las habilidades cognitivas y psicomotoras en los estudiantes de grado segundo.
<b>Descripción</b>	El yoga, como disciplina basada en cultivar cuerpo y mente para lograr un mayor bienestar mental y físico, puede tener múltiples efectos terapéuticos en personas con discapacidad, con diversidad funcional y con necesidades especiales. Y es que aprender a mejorar la respiración y tomar conciencia del cuerpo es muy beneficioso para aprender a relajarnos, mejorar el equilibrio y la coordinación, aumentar el tono muscular y mejorar la atención y concentración.
<b>Metodología</b>	 <p>Invitar y motivar a los niños a desarrollar la actividad, con música relajante de instrumentos musicales. Explicar la dinámica que se va a emplear, acondicionar el espacio y organizar al grupo.</p> <p>Es importante lograr la atención de los niños e iniciar con una buena relajación previa y luego aplicarla entre posturas en la medida de sus posibilidades. La relajación es tan importante como la ejecución de algunas asanas. Ambas logran equilibrio físico y emocional y calma la mente. Lo que se debe tener en cuenta es que cada movimiento y postura debe realizarse sin esfuerzo y de manera cómoda. Esta actividad cuenta con varios ejercicios de mucha atención y concentración esto nos lleva a iniciar una jornada académica con buena actitud.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>BOTONES DE CEREBRO</b></li> <li>• <b>RESPIRACIÓN ABDOMINAL</b></li> <li>• <b>BOTONES DE LA TIERRA</b></li> <li>• <b>BOTONES DE EQUILIBRIO</b></li> <li>• <b>BOTONES DE LA RISA</b></li> </ul> <p>Cada ejercicio consta de 3 minutos - Pausas de 2 minutos. <b>Ver anexo D</b></p>
<b>Recursos</b>	<p>*Espacio abierto (zona verdes de la institución)</p> <p>*Audio <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CLsRLWHaQxk">https://www.youtube.com/watch?v=CLsRLWHaQxk</a></p> <p>Música.</p> <p>*Colchonetas de espuma.</p>
<b>Evaluación</b>	<p>*Capacidad para desarrollar las habilidades de pensamiento matemático.</p> <p>*Mejorar los niveles de atención y concentración en cada proceso de aprendizaje.</p>

Fuente: Elaboración propia 2020.


**Tabla 3.** Plan de acción de Mentes creativas – imaginación a través del arte.

<b>TÍTULO :</b> CON LA LÚDICA SI ATIENDO, APRENDO Y ME DIVIERTO MENTES CREATIVAS – IMAGINACIÓN A TRAVÉS DEL ARTE	
<b>Duración:</b> 1 unidad de aprendizaje (por semana) <b>Tiempo de ejecución:</b> 45 minutos	
<b>Dirigido a:</b> Estudiantes de grado segundo <b>Responsables:</b> Acompañantes grupales	
<b>Objetivo</b>	Potenciar las habilidades motoras a través de la creación, creativa e imaginación.
<b>Descripción</b>	Actividades artísticas es un magnífico vehículo de expresión, permite desarrollar la imaginación, potencia la autoestima, el sentido artístico, la creatividad e innovación, niveles de atención y favorece la integración.
<b>Metodología o procedimiento</b>	<p>Invitar y motivar a los niños, organizar los materiales y acondicionar el espacio. Disponerse para trasladarse al aula de artística para desarrollar la actividad. Dar las instrucciones de lo que se va a trabajar, explicar en qué consiste la actividad. La siguiente actividad es la práctica del origami.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creando figuras y símbolos con el papel esta conducirá a los niños a una actividad de concentración y reposo total, eliminando así las sensaciones amenazantes como la inseguridad, los temores y las obsesiones.</li> <li>2. Coloreando mándalas Se explica a los niños que él mándala es una figura simétrica que puede ser coloreada del centro hacia fuera o de afuera hacia el centro.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<p>*Aula de artística y danza de la institución.            *Papel de colores iris            *Colores – tijeras            *Imágenes de mándalas <b>Ver anexos E</b></p>
<b>Evaluación</b>	Conceptos básicos de la composición (simetría), control de la escritura, mejora psicomotricidad y coordinación, aumento de la concentración, Lectura de instrucciones a través de la imagen y fomenta el control y el dominio del cuerpo.

Fuente: Elaboración propia 2020.

**Tabla 4.** Plan de acción de A donde me lleva la lectura – una actividad diferente.

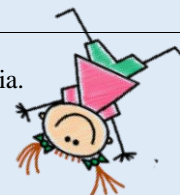
<b>TÍTULO :</b> CON LA LÚDICA SI ATIENDO, APRENDO Y ME DIVIERTO A DONDE ME LLEVA LA ALECTURA – UNA ACTIVIDAD DIFERENTE	
<b>Duración:</b> 1 unidad de aprendizaje (por semana) <b>Tiempo de ejecución:</b> 45 minutos	
<b>Dirigido a:</b> Estudiantes de grado segundo <b>Responsables:</b> Acompañantes grupales	
<b>Objetivo</b>	Conseguir centrar su atención durante la narración del cuento e historia, logrando la escucha activa.
<b>Descripción</b>	<p>Maravilloso proceso interactivo entre el texto y el lector que contribuyen al desarrollo de las áreas cognitivas del cerebro y el desarrollo emocional.</p> <p>*Historias cantadas en voz alta            *Cuentos tradicionales (escucha el audio- contaremos cantando)</p>
<b>Metodología</b>	<p>Invitar y motivar a los niños, organizar los materiales y acondicionar el espacio. La idea es contar con un video beam y audio, para lograr la atención de los niños. Dar las instrucciones de lo que se va a trabajar, explicar en qué consiste la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proponer historias que centren la atención en los niños por ejemplo las de</li> </ol>

	<p>personajes fantásticos (súper héroes) debe ser cantada en voz alta por la docente. Luego, escoger a un estudiante para que continúe la lectura cantando y así continuar con el resto de los niños.</p> <p>2. Contaremos un cuentos cortos (cambiando la voz o puede ser llorando, riendo, serio, enojado etc.) y luego le haremos preguntas sobre los personajes, sobre el argumento, qué es lo que más le ha gustado, lo que menos, cómo terminó el cuento, cómo empezó.</p>
<b>Recursos</b>	<p>*Vídeo beam *Computador *Baffles *Guías cuentos tradicionales – historias) <b>ver anexo F</b></p>
<b>Evaluación</b>	<p>*Desarrollo del lenguaje oral y escrito. *Promover la participación activa de los niños.</p>

Fuente: Elaboración propia 2020.

**Tabla 5.** Plan de acción de Me divierto jugando – espacios de concentración

<b>TÍTULO :</b> CON LA LÚDICA SI ATIENDO, APRENDO Y ME DIVIERTO ME DIVIERTO JUGANDO – ESPACIOS DE CONCENTRACIÓN	
<b>Duración:</b> 1 unidad de aprendizaje (por semana)	<b>Tiempo de ejecución:</b> 30 minutos
<b>Dirigido a:</b> Estudiantes de grado segundo	<b>Responsables:</b> Acompañantes grupales
<b>Objetivo</b>	Potenciar las habilidades de atención, memoria y concentración.
<b>Descripción</b>	<p>Los siguientes juegos lúdicos: Desarrolla la coordinación, atención y ejercitan la memoria.</p> <p>*Bingo cruzado *Twister *Dominó</p>
<b>Metodología o procedimiento</b>	<p>Invitar y motivar a los niños, organizar los materiales y acondicionar el espacio. Disponerse para trasladarse al aula de artística para desarrollar la actividad. Dar las instrucciones de lo que se va a trabajar, explicar en qué consiste la actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Twister gracias a un tablero – ruleta ilustrada y una aguja de reloj que se gira, los jugadores reciben órdenes de qué círculo tocar con los pies o con las manos. El azar hace que los jugadores adopten posturas de lo más complicadas que ponen a prueba su equilibrio y elasticidad. El jugador que cae o se ayuda de sus rodillas o codos, es eliminado.</li> <li>2. Bingo cruzado se juega a partir de las instrucciones por parte del docente, se entrega a cada estudiante un tablero didáctico de animales con cuadrícula para ubicar cada casilla con el animal correspondiente.</li> <li>3. Dominó se entregan fichas para jugar por grupos de 4 estudiantes. <b>Ver anexo G</b></li> </ol>
<b>Recursos</b>	<p>*Tapete del juego twister *Tablero didácticos bingo cruzado *Dominó</p>
<b>Evaluación</b>	<p>*Entrenan la memoria visual. *Mejoran los procesos cognitivos básicos: percepción, atención y memoria. *Potencian las habilidades cognitivas. *Ejercitan el cerebro de una forma saludable. *Mejora la concentración. *Aumenta la memoria a corto plazo.</p>



Fuente: Elaboración propia 2020.

**Tabla 6.** Plan de acción de Habilidades cognitivas – actividades de razonamiento

<b>TÍTULO : CON LA LÚDICA SI ATIENDO, APRENDO Y ME DIVIERTO HABILIDADES COGNITIVAS – ACTIVIDADES DE RAZONAMIENTO</b>	
<b>Duración:</b> 1 unidad de aprendizaje (por semana)	<b>Tiempo de ejecución:</b>
<b>Dirigido a:</b> Estudiantes de grado segundo	<b>Responsables:</b> Acompañantes grupales
<b>Objetivo</b>	Determinar los efectos de aplicación de las actividades de razonamiento lógico para estimular la atención y concentración en los estudiantes de grado segundo.
<b>Descripción</b>	Actividades que pueden estimular, desarrollar, mejorar y mantener las capacidades cognitivas. Actividades de razonamiento *Memoriza y reproduce *Laberintos de concentración *Buscar diferencias entre mis compañeros
<b>Metodología o procedimiento</b>	Invitar y motivar a los niños, organizar los materiales y acondicionar el espacio. Proponer música instrumental de fondo para mejorar la concentración en los niños, se requiere de un acompañamiento personalizado por parte del docente. Dar las instrucciones de lo que se va a trabajar, explicar en qué consiste la actividad. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memoriza y reproduce se entrega a cada estudiante un tablero para desarrolle la actividad, leer muy bien el enunciado de cada punto.</li> <li>2. Laberinto esta actividad se desarrolla de manera colectiva y el docente dirige el proceso de ejecución y que puedan participar la mayoría de niños.</li> <li>3. Se escogen parejas para jugar a buscar la diferencia, cada estudiante observa detenidamente a su compañero, después en una ficha bibliografía escribe las características físicas de su compañero, luego la comparte con el grupo. <b>Ver anexo H.</b></li> </ol>
<b>Recursos</b>	*Tableros didácticos de memoriza y reproduce *Laberinto en carteleras de tamaño grandes *Fichas bibliografías *Colores – marcadores *Audio música instrumental (bafles)
<b>Evaluación</b>	*Capacidad para desarrollar las habilidades de pensamiento matemático. *Mejorar los niveles de atención y concentración en cada proceso de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia 2020.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

A manera de conclusión se puede decir que gracias a esta intervención disciplinar se logran comprobar varios objetivos, tanto personales como a nivel profesional, teniendo en cuenta la problemática abordada sobre la falta de atención en los procesos de aprendizaje en los estudiantes de grado segundo del Colegio Mayor de San Bartolomé de la ciudad de Bogotá, se logró evidenciar la importancia de implementar estrategias lúdicas que mejoren los procesos académicos de los estudiantes.

- El docente como orientador y guía de los procesos educativos, disciplinarios y conductuales de los niños tiene la capacidad y facultad para observar y detectar a tiempo cualquier dificultad que presentan los estudiantes, con ello la importancia de realizar proyectos de intervención a partir de una necesidad o cualquier problemática en el ámbito escolar.
- Las consecuencias de la falta de atención traen como resultado disminución del rendimiento escolar, dificultad en el desarrollo social y emocional, comportamientos normativos que afectan el desarrollo integral del estudiante.
- A través de la estrategia diseñada, se involucra a los niños de grado segundo en actividades artísticas y lúdicas, por medio de estas se pretende estimular su atención en el aula permitiendo que este tipo de actividades sean de su agrado y motivación, con el propósito de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje integrando el juego, la creatividad, la imaginación, el trabajo en equipo, la atención, y la comunicación.
- Los elementos que conforman las actividades son considerados como momentos de esparcimiento y entretención que generan la posibilidad de compartir el entorno que en ocasiones requieren de dispositivos facilitadores o potenciadores de dichas acciones.

Finalmente, la intervención disciplinar permitirá enriquecer nuestro que hacer pedagógico por medio de muchas experiencias no solo para los docentes sino a la comunidad educativa, sin embargo para seguir enfocando la educación con experiencias lúdicas e innovadoras es necesario realizar algunas recomendaciones dirigidas algunos entes de la comunidad en general:

- A partir de la problemática detectada, se pretende lograr sensibilizar a los docentes sobre la necesidad de buscar estrategias que favorezcan centrar la atención de los niños en cada

clase programada logrando mejorar el desempeño en los estudiantes mediante estrategias lúdicas que aporten clases divertidas, dinámicas, con experiencias llamativas a través del juego, que es un elemento pedagógico que enriquece el desarrollo integral de los niños.

- Crear espacios y ambientes didácticos donde se implementen las actividades propuestas en esta intervención, se sugiere que estos periodos de aplicación sean personalizadas con los estudiantes para lograr mejores resultados.
- A los directivos se recomienda desarrollar e implementar un proyecto pedagógico de aula, lúdico, que integre todas las áreas del saber para mejorar la calidad en los aprendizajes de los educandos y se trabaje en toda la sede infantil del colegio.
- Reflexionar desde el quehacer pedagógico y desde los conocimientos que se tienen para mejorar en la implementación de estrategias que favorezcan los proceso atencionales y al mismo tiempo el desarrollo integral del niño, favoreciendo a su vez todos los grados del colegio.
- Se propone que los padres de familia continúen comprometido con la propuesta lúdica, esto genera confianza, seguridad y motivación para los niños, contar con su familia en el desarrollo de estas actividades logrando así obtener mejores resultados en los procesos de aprendizaje.

## 6. REFERENCIAS

- Alarcon E. Guzman M. (diciembre de 2016). *Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/11112/Guzm%C3%A1nGrijalvaMartaLucia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.
- Cook r. Klein M.D y Tessier A. (2008). *Encouraging the development of cognitive kills and literacy*. Upper Saddle River, NJ prentice.
- Díaz H. (2006), *La función lúdica del sujeto*. Colombia: editorial mesa del magisterio.
- Díaz, C. (1986). *La creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas* (Vol. 99). Narcea Ediciones. Editorial México: Limusa.
- Medina A. (2009) *libro Innovación Docente E iniciación A la investigación educativa Madrid España*. Editorial universitaria Ramón Areces. Tema 1.
- González D. (2007) *libro Didáctica o Dirección del Aprendizaje Magisterio Bogotá*. Editorial NEISA
- García J. (2001) *Como mejorar la atención del niño y la niña. Primera edición*. España: Editorial Pirámide.
- García Sevilla, Julio (2008). *Revista de historia de la psicología vol. 29, n°2008*, Madrid España.
- Jiménez Vélez. (1997) Carlos Alberto. *La Inteligencia Lúdica*. Cooperativa del Magisterio. Disponible: <http://www.ludica.com.co>.
- Julio T. Pimentel C. ( 2014). *La atención en los niños en el nivel de preescolar de la institucioneducativa ternera del distrito de Cartagena*. Obtenido de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2643/1/TESIS.pdf>.
- Kirby, E. A., & Grimley, L. K. (1992). *Trastornos por déficit de atención: estudio y tratamiento*. Limusa.
- Garcés M, Luz G. (2018). *Propuesta de intervención disciplinar “La Lúdica Como Estrategia Para El Fortalecimiento de la Atención y La Concentración en Niños De Grado Segundo”*. Universidad los libertadores. Obtenido de

[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2005/Garc%c3%ada\\_Luz\\_Urban\\_o\\_Mar%c3%ada\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2005/Garc%c3%ada_Luz_Urban_o_Mar%c3%ada_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Montessori, María. (1909) *Método montesorio*. Italia.PAPALIA, E.

Roselló, J. (1998) *Psicología de la atención*. Madrid España: Editorial Pirámide.

Wendkos, S. y Duskin, R. (2010) *Desarrollo Humano* México D.F Regarde, P. (2002).

*Metodología de la investigación social y educativa*. Barcelona: Gedisa.



## 7. ANEXOS

### Anexo A. Observación -Diario de campo.

#### DIARIO DE CAMPO



**FECHA:** 5 de agosto 2019

**LUGAR:** Colegio Mayor de San Bartolomé

**PARTICIPANTES:** Grupo focal de observación.

**OBJETIVO DE OBSERVACIÓN:** diagnostico

La observación se realizó durante diferentes momentos de los procesos académicos de los estudiantes del grado segundo del colegio Mayor de San Bartolomé.

Se realizó un diario de campo desde la observación del grupo focal, evidenciándose aspectos que determinaban que si hay problemas de atención en los niños, por medio de una actividad informal de atención que se aplicó con este grupo de niños, se encontraron distintas dificultades tales como atención dispersa, problema de normalización, falta de sentido de pertenencia, dificultades en el aprendizaje, se distraen con mucha facilidad, algunos niños dejan a un lado sus responsabilidades, no hacen correctamente las actividades establecidas por la maestra, no acatan las instrucciones de la docente y distraen a todos sus compañeros.

Este grupo les cuesta cada vez más escuchar y se rinden ante su falta de atención que se perfila como uno de los principales desencadenantes de los retrasos en el aprendizaje escolar en el curso.

Es por ello que la intervención de este proyecto busca mejorar esta problemática de la falta de atención, como se hizo evidente mediante la observación los niños tienen dificultades en su comunicación en su escucha y en el seguimiento de instrucciones.

El aula constituye un entorno colectivo en el que hay un orden y un tiempo. No obstante, para este grupo, las situaciones demasiado estructuradas entran en conflicto con su propio estilo de funcionamiento entre sí.

Las actividades que se diseñaran contribuyen al mejoramiento en la atención de los niños ya que, este tipo de actividades mejoran los aspectos antes mencionados, la idea es incluir la lúdica buscando fortalecer los niveles de atención en los estudiantes. La encuesta realizada a los estudiantes también nos aportan información para continuar proponiendo acciones en los procesos académicos y así lograr crear estrategias que nos permita como docentes implementar en cada contenido de las asignaturas actividades lúdicas.

Se percibe en la aplicación de algunas actividades que los niños están comprometidos, motivados y dedicados en el desarrollo de esta para mejorar sus dificultades.

Finalmente, los acompañantes grupales nos comparten información acerca de estos niños mediante seguimientos con las familias y como se está trabando desde casa y nos expresan información valiosa para aportar a esta propuesta de intervención.

**Anexo B.** Encuesta a estudiante.**ENCUESTA A ESTUDIANTES**

**Nombre completo:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_ **Grado:** \_\_\_\_\_

**Responde las siguientes preguntas.**



1. ¿Te distraes con facilidad?

---

---

2. ¿Muestras interés por las actividades escolares?

---

---

3. ¿Tienes dificultad para seguir instrucciones?

---

---

4. ¿Terminas las actividades en los tiempos establecidos?

---

---

5. ¿Descuidas tus materiales de trabajo?

**Anexo C.** Encuesta de padres de familia y docentes.

**ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA**

**Nombre completo:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_ **Grado:** \_\_\_\_\_

**Responde las siguientes preguntas.**



1. El estudiante inicia o finaliza una actividad.

---



---

2. Sigue las instrucciones en casa por parte de los padres de familia durante el desarrollo de actividad.

---



---

3. Se concentra con facilidad durante el desarrollo de actividad.

---



---

4. Sigue secuencia de actividad.

---



---

5. Organiza su material de trabajo al iniciar actividades.

---



---


6. Termina las actividades en el tiempo establecido.

---


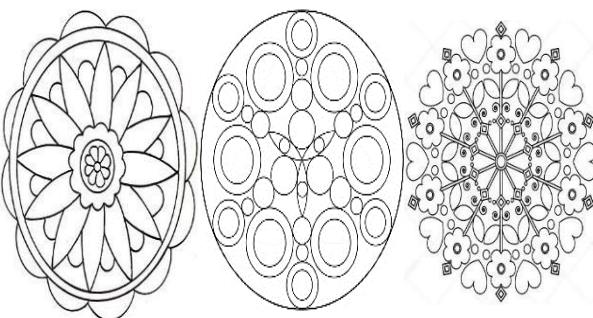


---

**Anexo D. Plan de acción** Actividad Gimnasia cerebral - activa tu cuerpo y mente.

NOMBRE DE LOS EJERCICIOS	PASOS	EJEMPLO
<b>1. Botones de cerebro</b>	Mano en el ombligo, haz una U con la otra mano y pon tu dedo pulgar y el índice en las pequeñas depresiones que se encuentran debajo del hueso de la clavícula y una pulgada a cada lado del esternón. Masajea y al mismo tiempo mueve los ojos lentamente de derecha a izquierda.	 BOTONES DEL CEREBRO
<b>2. Respiración abdominal</b>	El aire de tus pulmones, con suaves y pequeños soplos (como aguantando el aire). Lentamente, inhala profundamente, suavemente rellenando tus pulmones.	
<b>3. Botones de la tierra</b>	Pon dos dedos debajo de tu labio inferior y descansa la otra mano debajo del ombligo. Imagínate que estás respirando energía hacia arriba desde el centro de tu cuerpo. Mira hacia abajo y después sigue con tus ojos una línea vertical. (Ej. Piso al techo y a una esquina).	 BOTONES DE LA TIERRA
<b>4. BOTONES DE EQUILIBRIO</b>	Si lo deseas cierra tus ojos y pon dos dedos en las hendiduras detrás de las orejas en la base del cráneo, la otra mano descansa en el ombligo, imagínate que estás respirando energía subiendo desde el centro de tu cuerpo. Cambia de lado, mantén los puntos en la oreja contraria y repite.	
<b>5. BOTONES DE LA RISA</b>	Coloca tus manos en el abdomen, inspira todo el aire que te sea posible. Espira mientras dices jajajajajajajaja. Repite tres veces Has lo mismo con jejejejejejejejeje y luego con jijijijijiji con jojojjojjojjojo y finalmente tres veces con jujujujujujuju.	

**Anexo E. Plan de acción** Actividad Mentes creativas – imaginación a través del arte.

CREACIÓN DE FIGURAS EN ORIGAMI	DISEÑANDO Y COLOREANDO MANDALAS
 <div>FIGURAS DE FRUTAS      FIGURAS DE ANIMALES      FIGURAS GEOMÉTRICAS</div>	

## Anexo F. Plan de acción A donde me lleva la lectura – una actividad diferente.

### Los superpoderes de Luca Listillo

La vida de Luca Listillo en el cole de los dibujos animados era horrible. Luca era un personaje de un cómic normalito sobre un niño muy listo, y eso era todo. Pero sus compañeros de clase, ellos sí que eran personajes: unos eran increíbles superhéroes y otros grandes magos o aventureros galácticos, todos con unos poderes tan alucinantes que hacían quedar a Luca como un pardillo ridículo.

Tan espectaculares eran sus poderes y sus aventuras, que el mundo de los dibujos animados se les hizo pequeño. - “Esto es un rollo”, decían, “aquí siempre ganamos, y los malos son penosos. ¡Queremos malos de verdad, para que se enteren de nuestros poderes!”.

A Luca todo aquello le daba pánico ¿Cómo enfrentarse al mundo de verdad, si ya en el mundo de los dibujos animados las pasaba canutas?

Pero sus compañeros de clase consiguieron su objetivo, y un día todo ellos amanecieron en el mundo real. Ese mundo corría un gravísimo peligro, pero cuando quisieron salvarlo y trataron de utilizar sus poderes, se dieron cuenta de que ¡el mundo real estaba embrujado!

Debía ser un hechizo terrible, porque todo parecía del revés: era imposible saltar de casa en casa, volar por los aires o utilizar la visión láser; cualquier pequeño golpe les dejaba terriblemente doloridos, las armas galácticas no funcionaban, y ninguno de los hechizos que conocían tenía efecto alguno. ¿Cómo iban a salvar al mundo si no podían usar sus poderes?

Pero entonces apareció Luca. A él parecía que no le afectaba el hechizo, pues seguía siendo un chico muy inteligente, y no tardó en comprender lo que pasaba. Y junto a él, aparecieron también otros personajes que no habían perdido sus cualidades: habían sido dibujos animados del montón; niños y niñas alegres, divertidos, creativos, simpáticos, trabajadores o cariñosos, que podían seguir viviendo como siempre en aquel mundo embrujado. Y mientras sus “poderosos” compañeros no hacían más que preguntarse qué habría pasado con sus poderes, el nuevo grupo de héroes puso en práctica todas sus habilidades para tratar de salvar al mundo de aquel gran peligro.

Y tuvieron un gran éxito, porque el peligro que acechaba al mundo real no era otro que llenarse de niños que se quedan sin hacer nada, esperando recibir algún mágico y misterioso poder que todo lo arregle.

Autor PEDRO PABLO SACRISTÁN

Tomado el 13 de junio 2020 <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/los-superpoderes-de-luca-listillo>

### EL CAZADOR DE ESTRELLAS

Alguien me contó una linda historia acerca de las estrellas, sí, esas lucecillas traviesas que adornan el cielo con un mágico manto de luz. No se sabe de nadie que lograra contarlas todas; muchos lo intentaron, unos se durmieron, otros tras perder la cuenta una y otra vez, desistieron y otros se quedaban parados mirando lo bonitas que son y simplemente olvidaban lo de la cuenta.

Pues bien, me contaron que hace mucho tiempo hubo una persona llamada Job, que vivía en un pueblecito muy chiquitín pero con una playa preciosa. Y tanto le gustaban las estrellas que se pasaba las noches tirado en la arena de la playa mirando y mirando nada más.

Una de esas noches en la que el cielo estaba especialmente bello, vio como una familia se sentaba no muy lejos de él a admirar también aquel lindo espectáculo. Pero a Job no le gustó nada.

Desde aquella noche, no dejó de pensar en aquello. Quería las estrellas sólo para él, no soportaba la idea de tener que compartirlas con nadie, entonces Job se sentó en una silla y se puso a pensar una solución. Estuvo allí sentado mucho, mucho tiempo, le creció la barba y seguía allí sentado. Comenzó a llover, entonces miró al cielo, se levantó de la silla y empezó a caminar por las calles del pueblo, la lluvia iba parando y al cruzar una calle se quedó mirando una alcantarilla que tragaba el agua que corría por las calles, entonces sonrió maliciosamente y corrió a su casa.

Rebuscó por aquí y por allá, cogió una olla grande, un embudo, cuerda y hasta un fuelle, lo metió todo en una carretilla y se encerró en el garaje. Allí serró, cortó, atornilló, golpeó, volvió a cortar y así hasta que por fin dio por terminado su extraño invento.

Se trataba de un extraño artefacto, muy feo y difícil de describir, pero del que Job parecía bastante satisfecho. Así cargó el “aparatejo” en la carretilla y una vieja escalera y silbando recorrió el camino hacia la playa.

Una vez allí se sentó ceremonioso en la arena. Mientras se había hecho de noche y las estrellas ya brillaban allí arriba. Ni corto ni perezoso, bajó su invento y preparó la escalera, encendió una linterna y sin pensárselo un momento se subió en todo lo alto

cargado con su máquina. Hizo girar una manivela y aquella cosa empezó a silbar la misma canción que cantaba Job camino de la playa. Job dirigió el embudo de la máquina hacia el cielo y como por arte de magia, todas las estrellas del cielo se metieron dentro.

Aquello no parecía pesar mucho porque Job metió sin problemas la máquina cargada de estrellas dentro de la carretilla, que se removían dentro pero no podían salir.

Job llevó su tesoro a toda prisa al garaje de su casa y fue metiendo las estrellas a puñaditos en unos tubos de cartón que cerraba con un corcho, así pasó toda la noche hasta que hubo terminado su tarea.

Luego se fue a dormir cansado pero orgulloso, nadie más que él veía las estrellas o al menos eso se creía él. Se metió en la cama y se durmió, como estaba tan cansado, durmió toda la noche y todo el día, volvió a hacerse de noche y un estruendo tremendo despertó a Job de su sueño. Salió de casa corriendo y se quedó allí parado con la boca abierta de par en par.

Y es que el espectáculo no era para menos, la puerta del garaje de Job estaba más abierta que la boca de éste y por ella salían disparadas hacia el cielo un montón de estrellas, todos aquellos tubos de cartón llenos de estrellas bailaban por el suelo hasta que el corcho que los tapaba salía disparado por los aires hacia el cielo haciendo un ruido tremendo e iban todas explotando en colores, unas verdes, otras rojas, azules y hasta moradas.

Todo el pueblo, en pijama, se encontraba en la casa de Job mirando aquel increíble espectáculo y aplaudían maravillados a cada explosión de color, cuando todas las estrellas consiguieron llegar de nuevo al cielo, brillaron aún más bellas que nunca. Pero Job no se rindió y siguió intentándolo una y otra vez, incluso ahora seguirá intentándolo, pero las estrellas siempre acaban escapando. Creo que vosotros lo llamáis: Fuegos artificiales.


FIN

Cuento de Natalia Montero (Madrid)

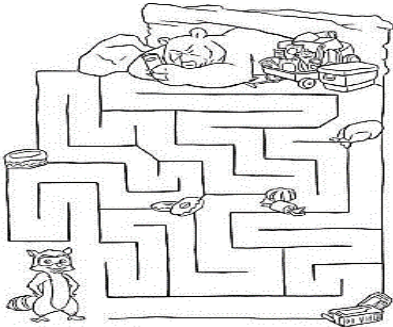
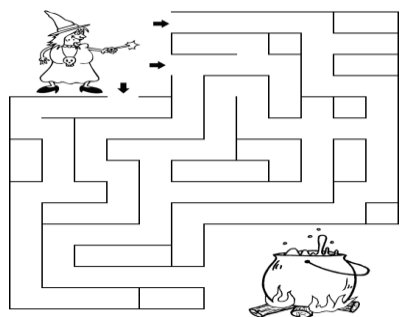
Tomado el 13 de junio 2020 <https://www.todopapas.com/cuentos/naturaleza/el-cazador-de-estrellas-37>

## Anexo G. Plan de acción Me divierto jugando – espacios de concentración.

JUEGOS DIVERTIDOS	INSTRUCCIONES	IMAGEN
<b>Twister</b>	<p><b>Twister</b> es un juego de mesa muy fácil de montar, se trata de una “sábana” o tapete de plástico que se estira en el suelo. Dicha sábana está llena de círculos de colores alineados en cuatro filas de 6 círculos. Cada fila de círculos consta de un color. El rojo, azul, verde y amarillo.</p> <p>Gracias a un tablero – ruleta ilustrada y una aguja de reloj que se gira, los jugadores reciben órdenes de qué círculo tocar con los pies o con las manos. El azar hace que los jugadores adopten posturas de lo más complicadas que ponen a prueba su equilibrio y elasticidad. El jugador que cae o se ayuda de sus rodillas o codos, es eliminado.</p> <p>Tomado el 13 de junio 2020 <a href="https://palaciodeljuguete.com/blog/twister-juego-de-equilibrio/">https://palaciodeljuguete.com/blog/twister-juego-de-equilibrio/</a></p>	
<b>BINGO CRUZADO</b>	<p><b>Bingo cruzado</b></p> <p>Se organizan grupos de 4 estudiantes, se entrega a cada niño 4 tablero didáctico de animales con cuadrícula para ubicar cada casilla con el animal correspondiente.</p> <p>Se propone para la actividad cuente con música instrumental para relajar mente – cuerpo.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="558 1419 841 1688"> <p>Señala la casilla en la que se unen los dibujos que son iguales:</p>  </div> <div data-bbox="867 1419 1117 1688"> <p>Señala la casilla en la que se unen los dibujos que son iguales:</p>  </div> </div>	
	<p><b>Dominó</b></p> <p>Es importante dar las indicaciones concretas para que los niños estén atentos a como es la dinámica del juego y puedan divertirse desarrollar habilidades cognitivas.</p> <p>Organizar los estudiantes en grupo de 4 estudiantes, cada jugador recibe 7 fichas al empezar una ronda. Si en la partida hay menos de 4 jugadores, las fichas restantes se</p>	

<h1 style="color: blue; margin: 0;">DOMINÒ</h1>	<p>guardan. Inicia la ronda el jugador que lance los dados y obtenga el número mayor. Se proponen variedades de dominós (frutas – números y cantidades – colores).</p>	
---	--	---

## Anexo H. Plan de acción Habilidades cognitivas – actividades de razonamiento.

ACTIVIDADES DE RAZONAMIENTO																																																									
<p><b>1. Memoriza y reproduce</b> se entrega a cada estudiante un tablero para desarrolle la actividad, leer muy bien el enunciado de cada punto.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p style="font-size: small;">Memoriza los números de los recuadros de arriba, a continuación tápalos y reproducélos exactamente igual en los recuadros de abajo. Cuentas con ayuda.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td><td>4</td><td>2</td><td>5</td></tr> <tr> <td>3</td><td>7</td><td>8</td><td>6</td></tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 40px;"></td><td colspan="2"></td></tr> <tr> <td>3</td><td>7</td><td></td><td>6</td></tr> </table> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p style="font-size: small;">Memoriza los números de los recuadros de arriba, a continuación tápalos y reproducélos exactamente igual en los recuadros de abajo. Cuentas con ayuda.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>9</td><td>1</td><td>8</td><td>0</td></tr> <tr> <td>4</td><td>3</td><td>5</td><td>1</td></tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 40px;"></td><td colspan="2"></td></tr> <tr> <td>9</td><td>1</td><td></td><td>0</td></tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 40px;"></td><td colspan="2">5</td></tr> </table> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p style="font-size: small;">Memoriza los números de los recuadros de arriba, a continuación tápalos y reproducélos exactamente igual en los recuadros de abajo. Cuentas con ayuda.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>7</td><td>3</td><td>5</td><td>4</td></tr> <tr> <td>0</td><td>6</td><td>2</td><td>5</td></tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 40px;"></td><td colspan="2"></td></tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 40px;"></td><td>3</td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 40px;"></td><td colspan="2">2</td></tr> </table> </div> </div>		1	4	2	5	3	7	8	6					3	7		6	9	1	8	0	4	3	5	1					9	1		0			5		7	3	5	4	0	6	2	5							3				2	
1	4	2	5																																																						
3	7	8	6																																																						
3	7		6																																																						
9	1	8	0																																																						
4	3	5	1																																																						
9	1		0																																																						
		5																																																							
7	3	5	4																																																						
0	6	2	5																																																						
		3																																																							
		2																																																							
<p><b>2. Laberinto</b> esta actividad se desarrolla de manera colectiva y el docente dirige el proceso de ejecución y que puedan participar la mayoría de niños.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>																																																									
<p><b>3.</b> Se escogen parejas para jugar a <b>buscar la diferencia</b>, cada estudiante observa detenidamente a su compañero, después en una ficha bibliografía escribe las características físicas de su compañero, luego se comparte las diferencias que encuentre. Escribe en cada recuadro las características físicas y cualidades. Luego dibuja tu compañero.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="width: 30%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Características físicas</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Características físicas</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Características físicas</div> </div> <div style="width: 35%; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;">Dibuja tu compañero</div> </div> <div style="width: 30%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Personalidad</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Personalidad</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Personalidad</div> </div> </div>																																																									